L'Appel de Cthulhu
Byzance An 800

Style de jeu .... Gardien .... Campagne ....

État civil

Nom .... Âge ....
Occupation .... Sexe ....
Profession .... Nationalité ....
Personnalité .... Niveau de Vie ....%
Religion ....

Équipement

- Équipement fétiche (+10%) ....
- .... • ....
- .... • ....

Caractéristiques & Attributs

APP	....	Prestance	.... %
CON	....	Endurance	.... %
DEX	....	Agilité	.... %
FOR	....	Puissance	.... %
TAI	....	Corpulence	.... %
ÉDU	....	Connaissance	.... %
INT	....	Intuition	.... %
POU	....	Volonté	.... %
FOI	....	Piété	.... %

Santé

Protections .... Seuil de blessure ....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures ....
....

Compétences

Connaissance

- Bureaucratie (10%) ..... % ☐
- Culture artistique* (10%) ..... % ☐
- .... % ☐

Langue maternelle* (Édu x 5%)
- .... % ☐

Langues* (00%)
- .... % ☐
- .... % ☐
- .... % ☐

- Mythe de Cthulhu (00%) ..... % ☐

Sciences de la terre* (00%)
- .... % ☐
- .... % ☐
- .... % ☐

Sciences de la vie* (00%)
- .... % ☐
- .... % ☐
- .... % ☐

Sciences formelles* (00%)
- .... % ☐
- .... % ☐
- .... % ☐

Sciences humaines* (00%)
- .... % ☐
- .... % ☐
- .... % ☐

- Sciences occultes (05%) ..... % ☐
- .... % ☐

Savoir-faire

- Alphabet (00%) ..... % ☐
- Cartographie (00%) ..... % ☐
- Décryptage (00%) ..... % ☐
- Dressage (10%) ..... % ☐
- Lire sur les lèvres(00%) ..... % ☐
- Médecine (00%) ..... % ☐

Métier* (05%)
- .... % ☐
- .... % ☐

Pratique artistique* (05%)
- .... % ☐
- .... % ☐

- Premiers soins (30%) ..... % ☐
- Réparer/Concevoir (10%) ..... % ☐
- Survie (00%) ..... % ☐
- .... % ☐
- .... % ☐

Sensorielles

- Bibliothèque (25%) ..... % ☐
- Discrétion (10%) ..... % ☐
- Dissimulation (15%) ..... % ☐
- Écouter (25%) ..... % ☐
- Empathie (05%) ..... % ☐
- Orientation (10%) ..... % ☐
- Pister (10%) ..... % ☐
- Se cacher (10%) ..... % ☐
- Trouver Objet Caché (25%) ..... % ☐
- Vigilance (25%) ..... % ☐
- .... % ☐

Influence

- Baratin (05%) ..... % ☐
- Contacts & Ressources (10%) ..... % ☐
- Imposture (00%) ..... % ☐
- Interroger (10%) ..... % ☐

Jeu* (10%)
- .... % ☐

- Négociation (05%) ..... % ☐
- Perspicacité (Int x 2%) ..... % ☐
- Persuasion (15%) ..... % ☐
- Savoir-vivre (Édu x 2%) ..... % ☐
- Séduction (10%) ..... % ☐
- Statut (10%) ..... % ☐
- .... % ☐

Action

Armes blanches* (20%)
- .... % ☐
- .... % ☐

Armes à Distance* (Dex %)
- .... % ☐
- .... % ☐

Armes exotiques* (00%)
- .... % ☐

- Athlétisme (15%) ..... % ☐
- Commandement* (20%) ..... % ☐

Conduite* (20%)
- .... % ☐
- .... % ☐

Corps à corps* (Dex x 2%)
- .... % ☐
- .... % ☐

- Engin de Siège (05%) ..... % ☐
- Équitation (05%) ..... % ☐
- Navigation (00%) ..... % ☐
- .... % ☐
- .... % ☐

Santé Mentale

Modificateur social ....% Aplomb .... SAN Initiale .... SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) ....

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
11	11	11	11	11	12	12	12	12	12	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14	15	15	15	15	15
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00
16	16	16	16	16	17	17	17	17	17	18	18	18	18	18	19	19	19	19	19	20	20	20	20	20

Conviction

Doute Heures Jours Ferveur .... COV Initiale .... COV Max (99 - Mythe de Cthulhu) ....

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
11	11	11	11	11	12	12	12	12	12	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14	15	15	15	15	15
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00
16	16	16	16	16	17	17	17	17	17	18	18	18	18	18	19	19	19	19	19	20	20	20	20	20

Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

Séquelles Physiques

-
-
-
-
-
-
-

Culte

Religion........................ Courant ....Statuts.............................. Dernier péché commis ....

Désillusion	Perte en Foi	Effet	Description

Péchés & Dogmes

-
-
-
-
-

Sorts

Impact Spirituel ....

Nom	Coût	Malus	Effets

Points de magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•				
•				
•				

Impact .... Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

Savoirs impies

Créatures connues

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Ouvrages consultés

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Motivation ....

Histoire personnelle

....

....

....

....

....

Contacts

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario
•			
•			
•			
•			
•			
•			

Notes

....

....

....

....

....